Universidade Federal de Pernambuco

Centro de Ciências Sociais Aplicadas

Departamento de Ciências Contábeis e Atuariais

CT519 - Teoria dos Seguros

Prof. Dra. Renata Alcoforado

Atividade 4/10

Regras do jogo: Esta atividade tem o propósito de auxiliar vosso estudo. No começo das nossas aulas haverá um momento para dúvidas.

- 1) Uma carteira de seguros produz 0, 1 ou 2 sinistros com as respectivas probabilidades: 0,5; 0,3; 0,2. Um sinistro dessa carteira assume os valores de R\$ 1,00, R\$ 2,00 ou R\$ 3,00 com as probabilidades: 0,4; 0,3 e 0,3, respectivamente. Para x = 0, 1, 2, ..., 6
 - a) Obter $f_{S^{col}}(x)$ e $F_{S^{col}}(x)$
 - b) $E[S^{col}] \in V[S^{col}]$
 - c) Calcular, pela distribuição exata, o prêmio puro total de modo que a probabilidade do sinistro agregado superar o prêmio puro total (P) não exceda a 5%
 - d) Calcular, pela aproximação Normal, o prêmio puro total de modo que a probabilidade do sinistro agregado superar o prêmio puro total (P) não exceda a 5%. O que podemos concluir?
 - e) Agora suponha que a distribuição do número de sinistros em 1 ano é uma Poisson($\lambda=1$). Calcule $E[S^{col}]$ e $V[S^{col}]$
- 2) Demonstre que caso a distribuição do valor de 1 sinistro seja Gama, então a média da distribuição do valor de n sinistros será igual a n vezes a média da distribuição do valor de 1 sinistro.
- 3) Seja N com distribuição Binomial(n,p). Determinar uma expressão para a função geratriz de momentos de S^{col} em função de n,p e da função geratriz de momentos de X.
- 4) Uma carteira de seguros produz 0, 1 ou 2 sinistros com as respectivas probabilidades: 0,4; 0,4; 0,2. Um sinistro dessa carteira assume os valores de R\$1,00 ou R\$ 2,00, com as respectivas probabilidades: 0,6; 0,4. Obter:
- a) $P(S^{col} = 4)$
- b) $E[S^{col}]$
- c) $V[S^{col}]$

5)	Calcular a probabilidade do sinistro agregado ser igual a 0, 1, 2, 3 e 4, em uma carteir em que N possui distribuição de Poisson $(\lambda = 2)$ e a distribuição do valor de 1 sinistripossui função de densidade conforme abaixo:			
	p(:	x) = 0.1 x	x = 1, 2, 3, 4	
	"Saudades da época em	-	· ·	rtuguês era só escrever a na linha do caderno."
				"Let the games begin"